

This Page Is Inserted by IFW Operations  
and is not a part of the Official Record

## **BEST AVAILABLE IMAGES**

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images may include (but are not limited to):

- BLACK BORDERS
- TEXT CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES
- FADED TEXT
- ILLEGIBLE TEXT
- SKEWED/SLANTED IMAGES
- COLORED PHOTOS
- BLACK OR VERY BLACK AND WHITE DARK PHOTOS
- GRAY SCALE DOCUMENTS

**IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.**

**As rescanning documents *will not* correct images,  
please do not report the images to the  
Image Problem Mailbox.**

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開平6-182053

(43) 公開日 平成6年(1994)7月5日

(51) Int.Cl.<sup>5</sup>

識別記号 庁内整理番号

F I

技術表示箇所

A 6 3 F 9/22

A

審査請求 未請求 請求項の数1(全5頁)

(21) 出願番号 特願平4-268061

(22) 出願日 平成4年(1992)9月10日

(71) 出願人 000132471

株式会社セガ・エンタープライゼス  
東京都大田区羽田1丁目2番12号

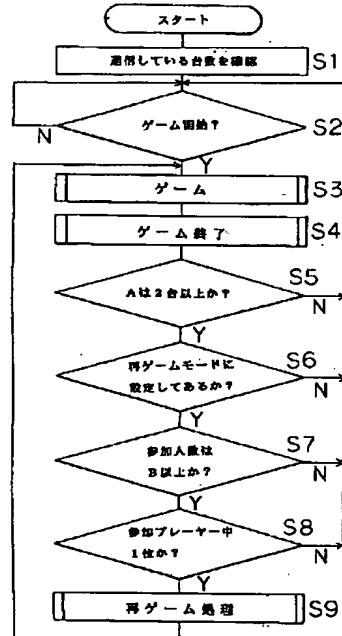
(72) 発明者 佐伯 広人  
東京都大田区羽田1丁目2番12号 株式会  
社セガ・エンタープライゼス内

(54) 【発明の名称】 特典付与機能付きビデオゲーム装置

(57) 【要約】

【目的】 遊戯者はレースに勝っても、画面上に順位や点数が表示されるだけで、何ら実質的な恩恵を受けることができず、飽きられるのが早く再度の参加が期待できないという欠点を取りのぞく。

【構成】 複数の遊戯者による競争の順位を通信機能を使用して決定する手段と、該決定手段の結果から一人以上の成績優秀者に特典を与える手段と、遊戯者の意志を制御回路に伝える意志伝達手段と、該意志を映像の変化に反映させ映像表示装置に映しだす表示手段からなる特典付与機能付きビデオゲーム装置。



## 【特許請求の範囲】

【請求項1】複数の遊戯者による競争の順位を通信機能を使用して決定する決定手段と、該決定手段の結果から一人以上の成績優秀者に特典を与える特典付与手段と、遊戯者の意思を制御回路に伝える意思伝達手段と、該遊戯者の意思を映像の変化に反映させ映像表示装置に映しだす映像表示手段を特徴とする特典付与機能付きビデオゲーム装置。

## 【発明の詳細な説明】

## 【0001】

【産業上の利用分野】本発明は、実物を模した乗物を人に操作させる事により、人に実物の運航時と同様な感覚を体験させる娯楽用の設備に関する。

## 【0002】

【従来の技術】近年、例えばバイク、自動車等の乗り物を模した模擬乗り物を基台上に揺動可能に支持し、上記模擬乗り物の前には、乗り物から見た前方の状況を映しだす映像装置を設け、映像による視覚と模擬乗り物自体の揺動による運転感覚を味わえるようにした娯楽装置がある。さらにこれを通信用インターフェイスを介して複数台接続し、それぞれの模擬乗り物に搭乗した遊戯者同志にレースを行なわせ、さながら実際の乗り物に乗って競争しているような感覚を受けるようにした娯楽装置が普及しつつある。

## 【0003】

【発明が解決しようとする課題】ところで、上記娯楽装置において上記遊戯者はレースに勝っても、画面上に順位や点数が表示されるだけで、何ら実質的な恩恵を受けることができない。このため飽きられるのが早く再度の参加が期待できないという欠点があった。本発明は上記欠点を除くことを目的とする。

## 【0004】

【課題を解決するための手段】そこで本発明は、複数の遊戯者による競争の順位を通信機能を使用して決定する決定手段と、該決定手段の結果から一人以上の成績優秀者に再ゲーム等の特典を与える特典付与手段を備えることによって、遊戯者に適度な競争心を与える。さらに遊戯者の意思を制御回路に伝える外部入力装置である意思伝達手段と、該遊戯者の意思を映像の変化に反映させ映像表示装置に映しだす映像表示手段を有する特典付与機能付きビデオゲーム装置としてある。

## 【0005】

【作用】本発明の構成に基づいて作用を説明すれば、複数の遊戯者によるレース結果を決定手段により競争の順位を通信機能を使用して決定し、その結果から特典付与手段により、そのうち上位の者何名かに特典が与えるのである。

## 【0006】

【実施例】以下本発明を図1から図5を参照して具体的に第一実施例として説明する。図1は本発明による娯楽

用乗物設備の全体斜視図である。このうち本体部分は、例えば自動車、船舶、オフロード・バイク等を模した複数台の本体部1と、基台2と、支持部3から成っている。この支持部3は、本体部1を基台2上に揺動運動可能に支えるのである。本体部1には同時にアクセル、ブレーキ、等である外部入力装置11(11aは左側、11bは右側遊戯者用)を備えてある。本体部1の前側には映像表示装置12(12aは左側、12bは右側遊戯者用)がそれぞれ本体部1に対向して設けてある。

【0007】図2は本発明を使用した模擬バイクレース体験ゲーム(以下ゲームと呼ぶ)のフローチャートである。図3はフローチャート中の変数A、Bの対応表である。変数Aは現在通信している台数であり、変数Bは特典付与機能が働く最低参加人数である。この対応表はプログラム・データとしてROM14に格納する。

【0008】図4は本発明のブロック図である。制御回路16は通信機能を有し、一つの制御回路で二人の遊戯者のゲームをコントロールすることができる特徴をあわせもつ。CPU10には、ROM14、RAM15が接続され、外部入力装置11a、11bから入力信号が入力される。CPU10では、通信用インターフェイス13を介して他のボード(制御回路)との信号のやり取りを行う。

【0009】ROM14に内蔵されたソフトウェアを動作させることにより、CPU10から信号が送出され、主に遊戯者に対するメッセージと上記乗り物から見るであろう情景が、映像表示装置12(12aは左側、12bは右側の遊戯者用)に映しだされる。

【0010】図5は本発明における制御回路を通信用インターフェイスを介して4台接続したものブロック図である。これによって8人が同時にゲームに参加できるものである。CRT1~8は図4における映像表示装置12a、12bに対応し、入力1~8はアクセル、ブレーキ等の外部入力装置11a、11bに対応する。

【0011】図2の本ゲームのフローチャートに基づき説明する。電源が投入されると、まず最初に通信している台数を確認してRAM15に記憶する(S1)。この台数をAとする。この実施例の場合は4台である。

【0012】つぎにCPU10は通信機能を使用して何人がゲームに参加しているかを調べRAM15に記憶し(この人数をNとする)、ゲーム開始を待つ(S2)。ゲームの内容は八人のモトクロス・レーサーが、特設レース場でレースを行うというものである。

【0013】ゲームが始まると、まず最初に遊戯者それぞれに対応したバイクがスタート・ラインに並ぶ様子が映像表示装置12に映しだされる。スタートの合図により各車が一斉に発車してレースが始まる。

【0014】ゲーム用のコースは土で作られており、所々に大小様々なジャンプ台などが設けられている。これらの障害を乗り越えコースを3周するのがこのレースで

ある (S 3)。

【0015】先頭を走るバイクがゴールすると、それぞれの遊戯者の前の映像表示装置12に何位で終わったかのメッセージが表示されゲーム終了となる (S 4)。同時にCPU10はROM14のプログラムに従って順位をRAM15に記憶する。これを順位Jとする。

【0016】ここからが本発明に係る特典付与機能である。ここでいう特典とは再ゲーム（ゲームの最初から、あるいは前のゲームが終わったところから、もしくは一つ先のシーンへ進んだところから、無料でゲームを始められる）のことである。CPU10はROM14のプログラムに従って上記通信台数Aを調べ、2台未満であれば処理を終わり次のゲーム開始を待つ (S 5)。2台以上であれば制御回路16が再ゲーム可能モードに設定してあるかどうかを調べ、そうでなければ処理を終わる (S 6)。

【0017】次に、上記通信台数A及びROM14に格納された図3の対応表に従って上記参加人数Nを調べ規定人数B未満であれば処理を終わる (S 7)。最後に順位Jを調べ1位でなければ処理を終わる (S 8)。1位であれば、再ゲームを行なわせる (S 9)。以上で第一実施例の説明を終わる。

【0018】次に第二実施例として、上記第一実施例における本体部1を自動車用座席装置および舵取り装置に置き換えてゲームを行うものである。この場合、ROM14に格納する風景データを自動車の運転席から見える風景を記録したものに取り替える。さらに特典を模擬A級にライセンスカードを遊戯者に与えるというものにする。

【0019】最後に第三実施例として、上記第一実施例における本体部1を船舶用座席装置及び舵取り装置に置き換えてゲームを行うものである。この場合、ROM14に格納する風景データを船舶の操縦席から見える風景を記録したものに取り替える。さらに特典を遊戯者の顔を印刷した模擬船舶免許証を与えるというものにする。

印刷の手順を説明する。ビデオ・カメラ及びプリンタを映像表示装置12aと12bの間に設置し、一般的なビデオ画像取り込み装置を使用してRAM14に優勝者の顔の画像データを記憶し、一般的なビデオ画像取込装置を使用してRAM14に優勝者の顔の画像データを記憶し、そのデータをCPU10で処理し、プリンタで印刷する。

#### 【0020】

【発明の効果】以上のように本発明によれば、上記遊戯者たちのうち成績優秀者は無料でゲームを行うことができるため、再ゲームを終えた後ももう一度レースに挑戦したいと考える。さらに、他の遊戯者は再ゲーム権を獲得することを目標にもう一度レースに挑戦したいと考える。このようにして、遊戯者は飽きる事無くゲームを行うことができる。

#### 【図面の簡単な説明】

【図1】娯楽用乗物設備の全体斜視図である。

【図2】本発明を使用した模擬バイクレース体験ゲームのフローチャートである。

【図3】フローチャート中の変数A、Bの対応表である。

【図4】本発明のブロック図である。

【図5】本発明における制御回路を通信用インターフェイスを介して4台接続したブロック図である。

#### 【符号の説明】

1…本体部

2…基台

3…支持部

10…CPU

11…外部入力装置

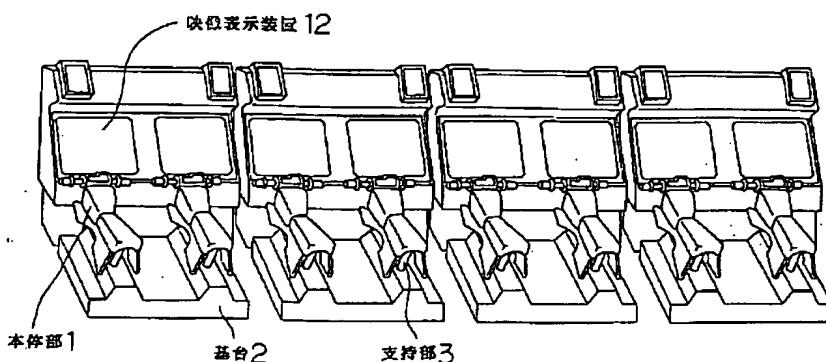
12…映像表示装置

13…通信用インターフェイス

14…ROM

15…RAM

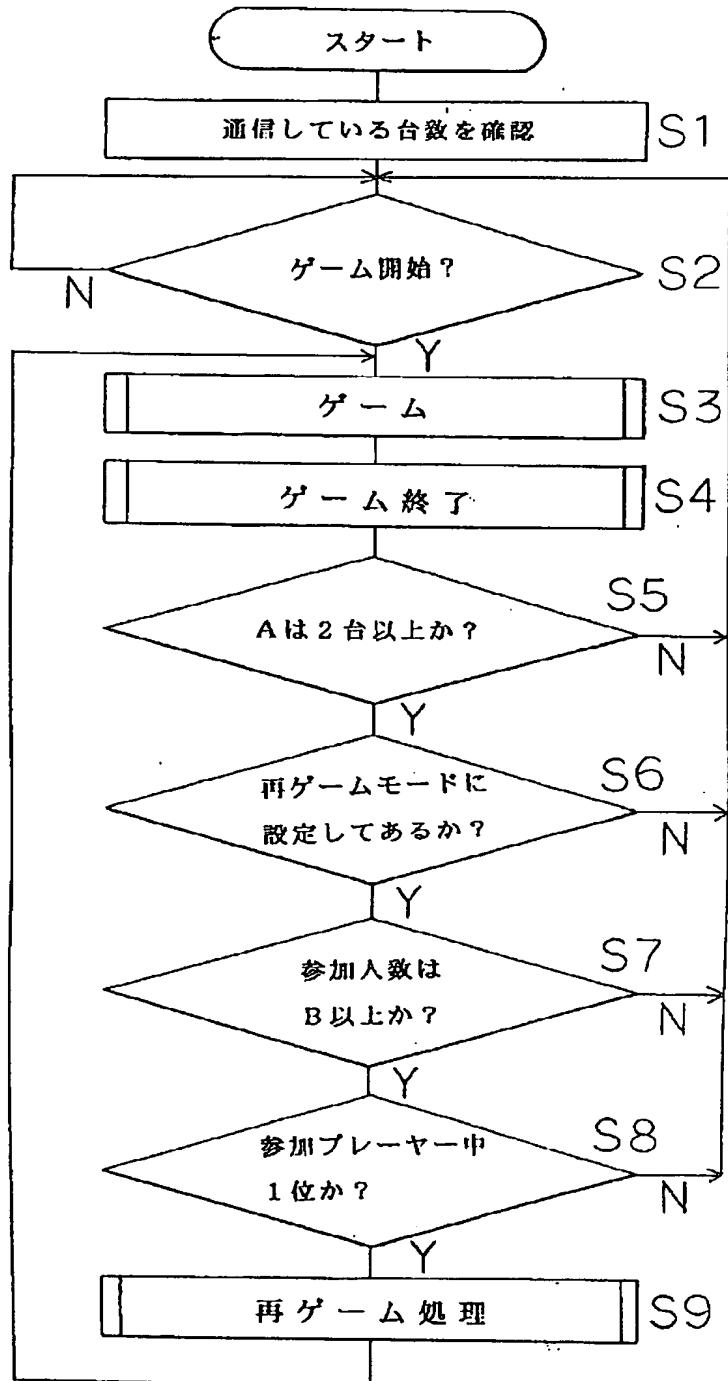
【図1】



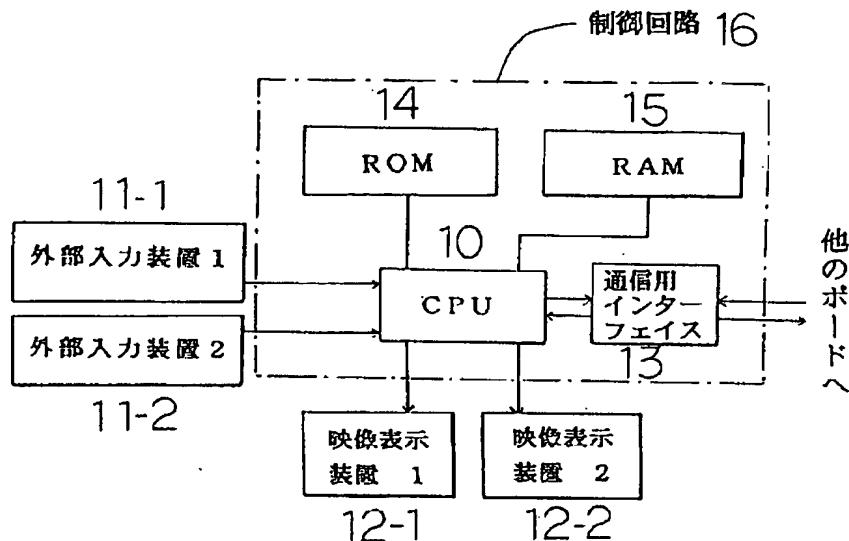
【図3】

A	1	2	3	4
B	-	3	4	6

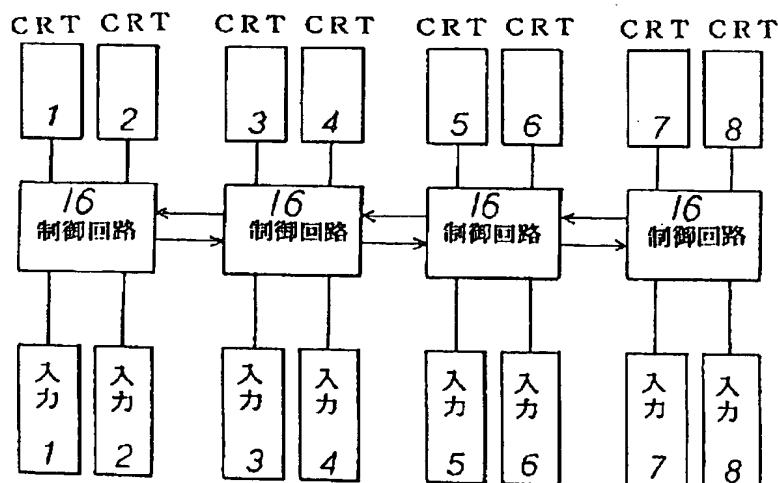
【図2】



[图 4]



【图 5】



## PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : **06-182053**(43)Date of publication of application : **05.07.1994****(51)Int.CI.****A63F 9/22****(21)Application number : 04-268061****(71)Applicant : SEGA ENTERP LTD****(22)Date of filing : 10.09.1992****(72)Inventor : SAEKI HIROTO****(54) VIDEO GAME APPARATUS WITH FUNCTION OF OFFERING PREMIUM****(57)Abstract:**

**PURPOSE:** To enable a game to be developed without getting tired of the game by determining ranking in simulated competition of a plurality of vehicles such as motor bikes and automobiles viewing a video image to offer a premium, for example, playing of the next game free of charge to excellent performers.

**CONSTITUTION:** Body parts 1 of two simulated bikes are supported on a base 2 free to oscillate and the body parts 1 are provided with external input devices of accelerators, brakes and the like while an image display device 12 is arranged on the front side of the body parts 1 to form a virtual bike race reality game apparatus. A plurality of the game apparatus thus obtained are arranged side by side and control circuits built into the respective game apparatuses are connected mutually through a communication circuit so that a plurality of persons (eight in the drawing) can participate in the game. When a power source is closed, the number of the vehicles being communicated are checked to be stored and all of the vehicles involved are made to start

at one time by a starting sign to develop a racing. At the end of the game, the ranking is determined and a premium is offered to more than one excellent performers.

**LEGAL STATUS**

[Date of request for examination]

10.09.1999

[Date of sending the examiner's decision of  
rejection]

[Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number] 3198660

[Date of registration] 15.06.2001

[Number of appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of requesting appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of extinction of right]

**\* NOTICES \***

**Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.**

1. This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
2. \*\*\*\* shows the word which can not be translated.
3. In the drawings, any words are not translated.

---

## CLAIMS

---

[Claim(s)]

[Claim 1] The video-game equipment with a privilege grant function characterized by determination means determine the ranking of competition by two or more play persons using communication facility, privilege grant means give a privilege to one or more persons' results excellent person from the result of this determination means, the intention means of communication that conveys a play person's intention to a control circuit, and the graphic-display means which is made to reflect this play person's intention in change of an image, and is projected on a display unit.

---

[Translation done.]Copyright (C); 1998,2003 Japan Patent Office

**\* NOTICES \***

**Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.**

1. This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
2. \*\*\*\* shows the word which can not be translated.
3. In the drawings, any words are not translated.

---

## DETAILED DESCRIPTION

---

### [Detailed Description of the Invention]

#### [0001]

[Industrial Application] this invention relates to the facility for amusement which makes people experience the same feeling as the time of thing operation by making people operate the vehicle which imitated thing.

#### [0002]

[Description of the Prior Art] The simulation vehicle which imitated vehicles, such as recent years, for example, a motorbike, and an automobile, is supported on a pedestal at a rockable, the image equipment which projects the situation of the front seen from the vehicle in front of the above-mentioned simulation vehicle is formed, and there is amusement equipment which enabled it to experience a visual sense with an image and the operation feeling by rocking of the simulation vehicle itself. Furthermore, connect two or more [ of these ] through a communication interface, a race is made to perform to the fellow play persons who got into [ each amusement vehicle ], and the amusement equipment which received feeling which is riding and competing in the actual vehicle as it were is spreading.

#### [0003]

[Problem(s) to be Solved by the Invention] By the way, even if the above-mentioned play person wins a race in the above-mentioned amusement equipment, ranking and mark are only displayed on a screen and a substantial benefit cannot be received at all. For this reason, there was a fault that participation with early for the second time \*\*\*\*ing bored was not expectable. this invention aims at removing the above-mentioned fault.

#### [0004]

[Means for Solving the Problem] Then, this invention gives a play person moderate emulation by having a determination means to determine the ranking of competition by two or more play persons using communication facility, and a privilege grant means to give privileges, such as a re-game, to one or more persons' results excellent person from the result of this determination means. It has considered as the video game equipment with a privilege grant function which has the intention means of communication which is external input equipment which furthermore conveys a play person's intention to a control circuit, and the graphic display means which is made to reflect this play person's intention in change of an image, and is projected on a display unit.

#### [0005]

[Function] If an operation is explained based on the composition of this invention, the ranking of the competition by the race result by two or more play persons by the determination means will be determined using communication facility, and a privilege will give some persons of a high order before long by the privilege grant means from the result.

#### [0006]

[Example] this invention is concretely explained as the first example with reference to drawing 5 from drawing 1 below. Drawing 1 is the whole vehicle facility perspective diagram for amusement by this invention. Among these, the amount of this soma consists of the supporter 3 with two or more sets of these somata 1 which imitated the automobile, the vessel, the off-road motorbike, etc., and the pedestal 2. This supporter 3 supports this soma 1 possible [ rocking movement ] on a pedestal 2. This soma 1 is equipped with the external input equipment 11 (11a is left-hand side and 11b is an object for right-hand side play persons) which is an accelerator, a brake, etc. simultaneously. A display unit 12 (12a is left-hand side and 12b is an object for right-hand side play

persons) counters this soma 1, and is formed in the anterior of this soma 1, respectively.

[0007] Drawing 2 is the flow chart of the simulation motorbike race experience game (it is called a game below) which used this invention. Drawing 3 is the correspondence table of the variables A and B in a flow chart. Variable A is the number which is communicating now and Variable B is the minimum participating number which a privilege grant function commits. This correspondence table is stored in ROM14 as program data.

[0008] Drawing 4 is the block diagram of this invention. A control circuit 16 has communication facility and has it in accordance with the feature which can control two persons' play person's game by one control circuit. ROM14 and RAM15 are connected to CPU10, and an input signal is inputted into it from the external input equipments 11a and 11b. In CPU10, a signal with other boards (control circuit) is exchanged through a communication interface 13.

[0009] By operating the software built in ROM14, a signal is sent out from CPU10 and the sight which will mainly be seen from the message to a play person and the above-mentioned vehicle projects on a display unit 12 (12a is left-hand side and 12b is an object for right-hand side play persons).

[0010] Drawing 5 is the thing block diagram which connected four control circuits in this invention through the communication interface. Eight persons can participate in a game simultaneously by this. CRT 1-8 corresponds to the display units 12a and 12b in drawing 4 , and inputs 1-8 correspond to the external input equipments 11a and 11b, such as an accelerator and a brake.

[0011] It explains based on the flow chart of this game of drawing 2 . If a power supply is switched on, the number which is communicating first will be checked and it will memorize to RAM15 (S1). This number is set to A. In the case of this example, they are four sets.

[0012] Next, using communication facility, CPU10 investigates whether it has participated in the game, how many persons memorize it to RAM15 (this number is set to N), and it waits for a game start (S2). In the content of a game, eight motocross racers perform a race at a specially set-up race place.

[0013] If a game starts, signs that the motorbike corresponding to each play person is first located in a line with a starting line will project on a display unit 12. Each vehicles leave all at once by the signal of a start, and a race starts.

[0014] the course for games is made from soil -- having -- \*\*\*\* -- some places -- size -- various jump bases etc. are prepared These obstacles are overcome and this race carries out a course 3 round (S3).

[0015] If the motorbike which runs a head makes a goal, the message of as what place to have finished it with the display unit 12 in front of each play person will be displayed, and it will become a game end (S4). CPU10 memorizes ranking to RAM15 according to the program of ROM14 simultaneously. Let this be Ranking J.

[0016] It is the privilege grant function which relates to this invention from here. A privilege here is a re-game (a game can be begun for free from the beginning of a game, or the place which progressed to the scene of one beyond from the place which the front game finished). CPU10 investigates the above-mentioned number A of communication according to the program of ROM14, if it is less than two sets, will finish processing and will wait for the next game start (S5). If it is two or more sets, it will investigate whether the control circuit 16 is set as the re-game possible mode, otherwise, processing will be finished (S6).

[0017] Next, the above-mentioned participating number N is investigated according to the correspondence table of drawing 3 stored in the above-mentioned number A and ROM14 of communication, and processing will be finished if it is under the convention number B (S7). Finally Ranking J is investigated, and processing will be finished if it is not the 1st place (S8). A re-game

will be made to perform if it is the 1st place (S9). Explanation of the first example is finished above. [0018] Next, as the second example, this soma 1 in the first example of the above is transposed to the seat equipment for automobiles, and a steering gear, and a game is performed. In this case, it exchanges to what recorded the scenery which is in sight from an automobilism seat about the scenery data stored in ROM14. It is made the thing of giving a privilege to a Class [ A ] simulation and furthermore giving a play person a license card.

[0019] This soma 1 in the first example of the above is transposed to the seat equipment for vessels, and a steering gear as the third example, and a game is performed at the last. In this case, it exchanges to what recorded the scenery which is in sight from the cockpit of a vessel about the scenery data stored in ROM14. It is made the thing of giving the simulation vessel license which furthermore printed a play person's face for the privilege. The procedure of printing is explained. A video camera and a printer are installed among display units 12a and 12b, the image data of a champion's face is memorized to RAM14 using common video picture incorporation equipment, the image data of a champion's face is memorized to RAM14 using common video picture taking-in equipment, the data is processed by CPU10, and it prints by the printer.

[0020]

[Effect of the Invention] As mentioned above, according to this invention, among the above-mentioned play persons, since a results excellent person can perform a game for free, he thinks that he wants to challenge a race at once which will be rubbed after finishing a re-game. Furthermore, other play persons think that he wants to challenge a race once again for the purpose of acquiring the right of a re-game. Thus, a play person can perform a game, without \*\*\*\*ing bored.

---

[Translation done.]

**\* NOTICES \***

**Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.**

1. This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
2. \*\*\*\* shows the word which can not be translated.
3. In the drawings, any words are not translated.

---

## DESCRIPTION OF DRAWINGS

---

**[Brief Description of the Drawings]**

**[Drawing 1]** It is the whole vehicle facility perspective diagram for amusement.

**[Drawing 2]** It is the flow chart of the simulation motorbike race experience game which used this invention.

**[Drawing 3]** It is the correspondence table of the variables A and B in a flow chart.

**[Drawing 4]** It is the block diagram of this invention.

**[Drawing 5]** It is the block diagram which connected four control circuits in this invention through the communication interface.

**[Description of Notations]**

1 -- This soma

2 -- Pedestal  
3 -- Supporter  
10 -- CPU  
11 -- External input equipment  
12 -- Display unit  
13 -- Communication interface  
14 -- ROM  
15 -- RAM

---

[Translation done.]

**\* NOTICES \***

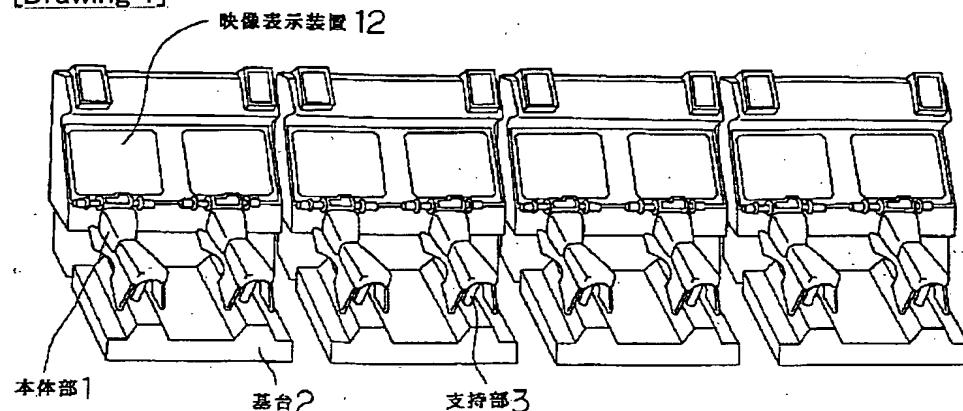
Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1. This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
2. \*\*\*\* shows the word which can not be translated.
3. In the drawings, any words are not translated.

---

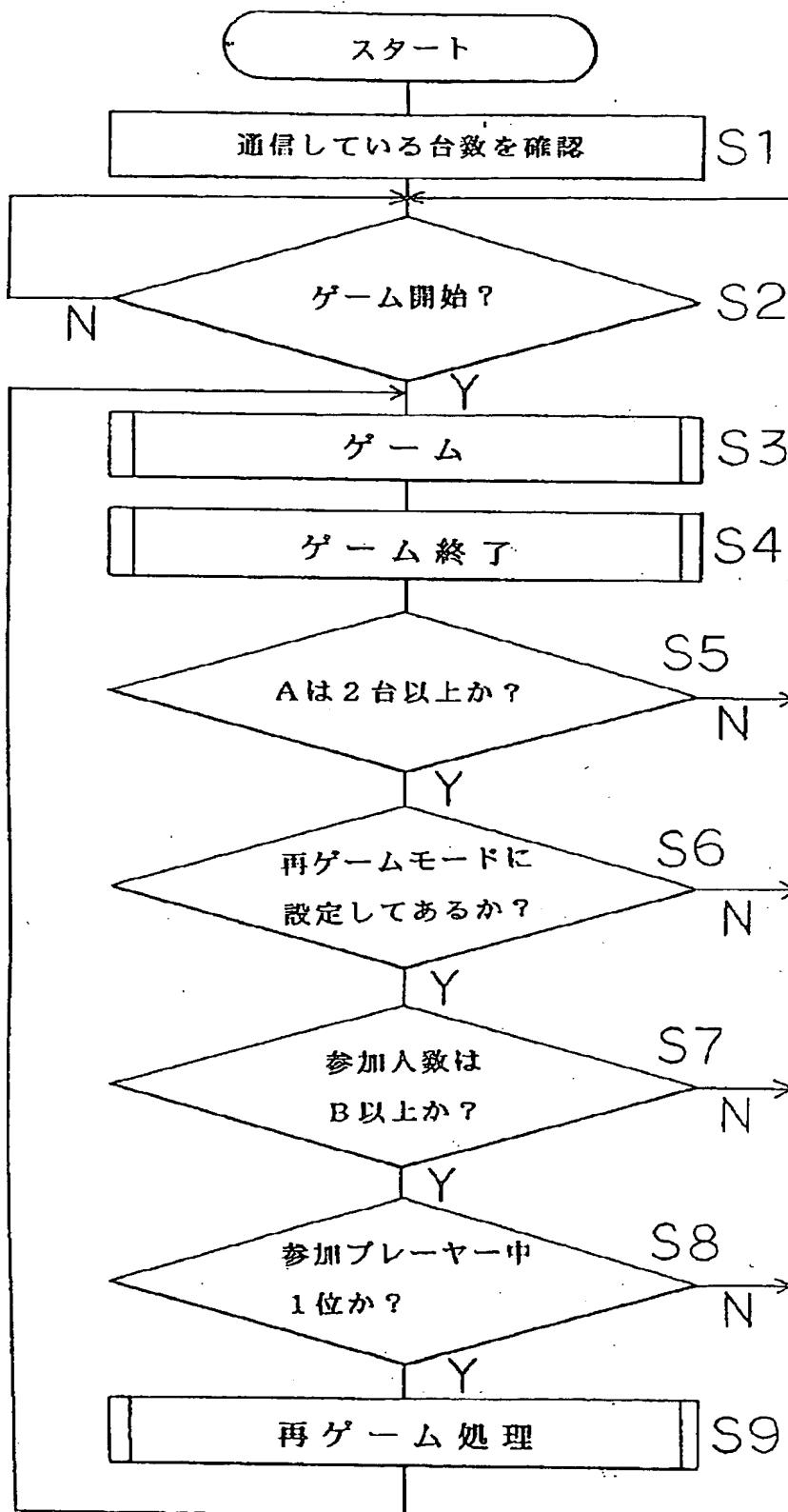
**DRAWINGS**

---

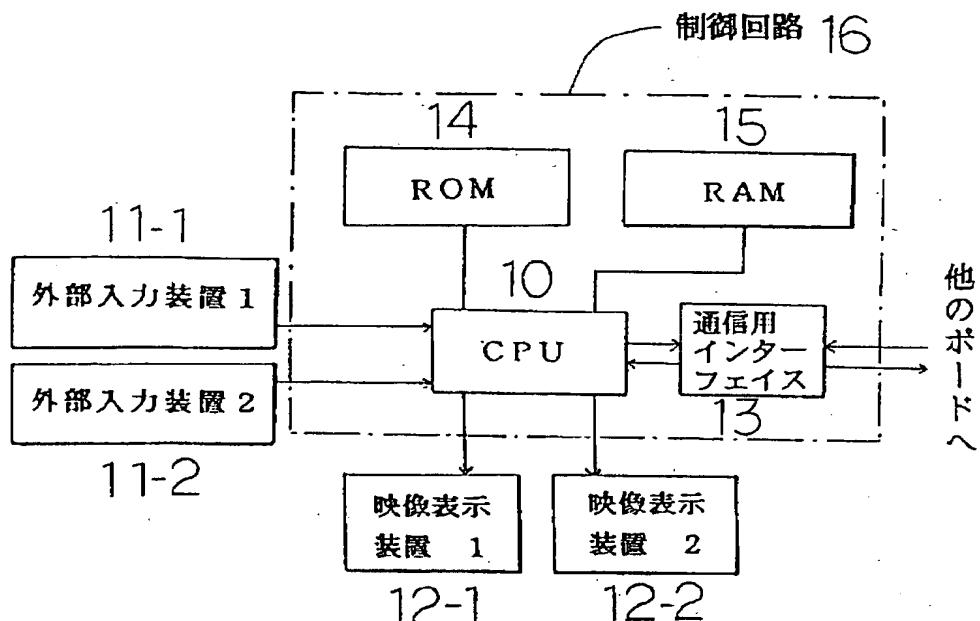
**[Drawing 1]****[Drawing 3]**

A	1	2	3	4
B	-	3	4	6

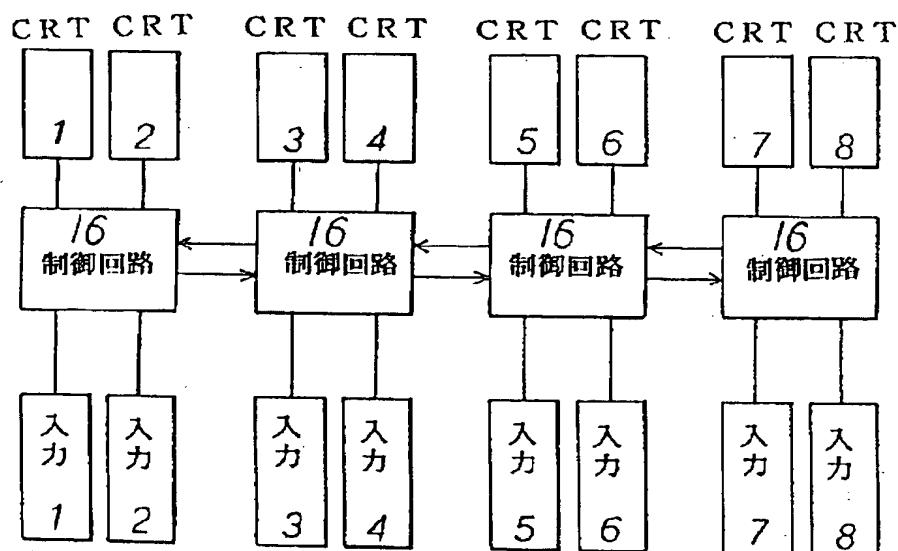
**[Drawing 2]**



[Drawing 4]



[Drawing 5]



[Translation done.]